

REVIEW!

#175

Retro Emulator Vision and Game

**Bubble bobble
Remastered**

**ROD-LAND
Robot
pyst**

E TANTO ALTRO PER COMPUTER E CONSOLE

0,00 Euro

25 Novembre 2025

Retro Emulator Vision and Game

Volume 11 Numero 11



EDITORIALE NUMERO 175

Numero di Novembre, ma è stato scritto ad Ottobre e sembra quasi riesplora l'estate. Soleggiato e caldo. Le spiagge di nuovo piene di gente a prendere il sole e pure a fare il bagno.

Questo è un numero con interessanti giochi da riscoprire perché alcuni di questi sono completamente sconosciuti e su internet non troverete nulla, nemmeno dei video. Forse il primo a farli sarò proprio io.

Mi piace l'Intelligenza Artificiale e ancora in questo numero invece di leggere una recensione reale di un gioco o di un programma, troverete un altro fake hardware, ma ancora una volta realizzato davvero bene. Naturalmente la dovete istruire, spiegargli cosa deve fare, ma le fonti a cui attinge gli permette di essere creativa e creare dal nulla un qualcosa di credibile.

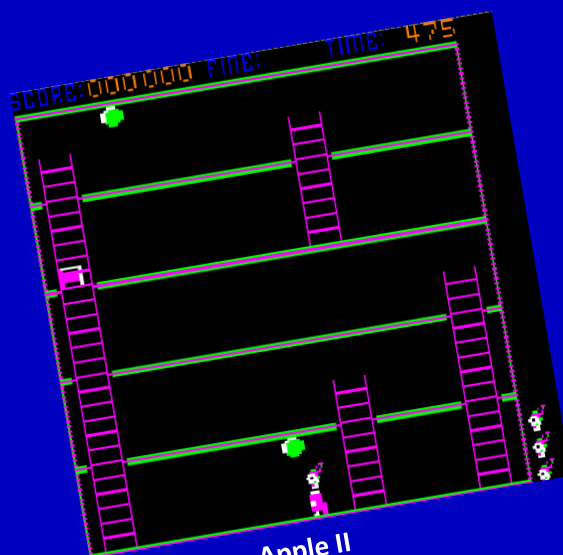
In futuro magari inserisco corsi di programmazione con la IA dato che ho provato a creare dei programmi in AmigaBasic e funzionano come se fossero programmati da mano umano. Anche giochi inventati e che nessuno ha mai pensato di realizzare.

Buona Lettura!



Hole in One - Commodore 64

Un gioco del golf che ha una bella grafica e un 3D abbastanza ben fatto. Ha un'interfaccia che sembra decisamente ostica soprattutto per quanto riguarda il tiro, ma non è così complicato come può sembrare.



Hallowe'en - Apple II

Halloween ormai è già un ricordo, però ci può anche stare nel mese di Novembre. E' un gioco arcade che non ha avuto nessun tipo di influenza da altri giochi. Staremo a vedere!



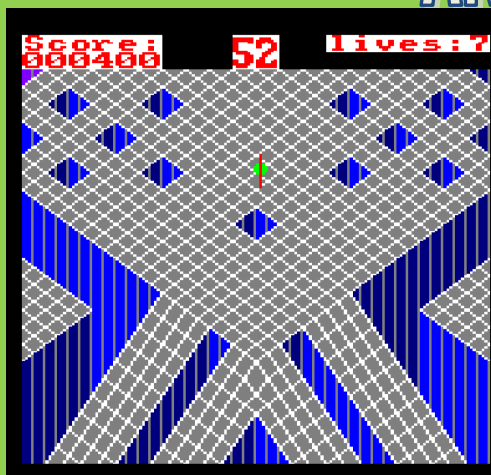
Square Dancer - MSX

Era un tipico gioco del flipper degli anni 80 con una visuale che mostrava tutta la tavola e la grafica era decisamente piccola, ma allo stesso tempo molto dettagliata e offriva una buona giocabilità.



Stepper - MSX

Un gioco arcade di piattaforme che andava di moda negli anni 80 e spero che la giocabilità sia buona e non faccia incavolare per i soliti pixel e nemici troppo ansiosi di farvi perdere vite inutilmente.



Gyroscopic - Amstrad CPC

Il genere è famoso e alzi la mano chi non l'ha mai giocato almeno una volta in sala giochi.

Giochi di questo tipo si sono influenzati e copiati a vicenda però è uno di quelli in cui bisogna impegnarsi.



Halaga - ZX Spectrum

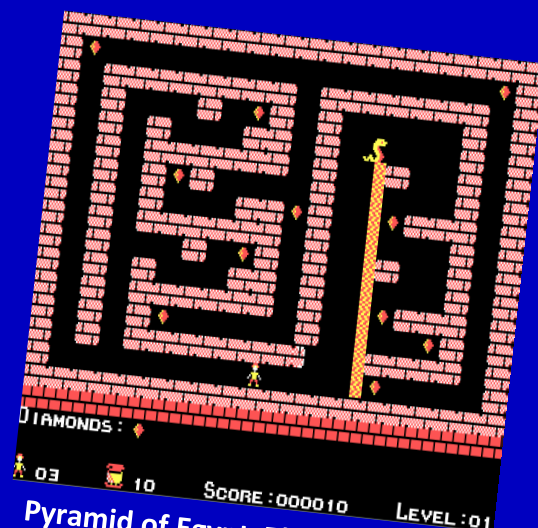
Il nome è stato scelto apposta per creare un suono che ricordi *Galaga*. Il gioco è quello in una versione rieditata e con forse qualche novità.



Whale's Voyage - Amiga

E' di fatto un RPG 3D però ha una storia alle spalle molto interessante anche per come dovete generare il personaggio e la sua implicazione nella trama.

Da provare assolutamente.



Pyramid of Egypt, The - DOS

Questo è il solito gioco labirintico in cui siete all'interno di una piramide molto probabilmente per cercare o rubare tesori che il mondo non ha ancora visto, oppure dove fuggire.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione. C'è solo la medaglia d'oro che viene data ai giochi che prendono un punteggio da 9 in su.

Grafica: include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro: è la presenza di musica e/o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità: è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà, ma anche dalla grafica.

Emozione: è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.

	MEMORIA
	FLOPPY 3,5"
	FLOPPY 5.25"
	TAPE
	CD-ROM
	HARDRIVE
	TWICH
	YOUTUBE
	FACEBOOK

ANNO, EDITORE	
GRAFICA	
SONORO	
GIOCABILITA'	
EMOZIONE	
GLOBALE	

STATI D'ANIMO



Gold

TOP GAME

Gold

Retro Gaming

HOT NEWS & LINK

<https://sites.google.com/view/retro-emulator-vision-and-game>

La tua fanzine
100% Gratis

*Ogni mese potete
leggere questa
fanzine in Italiano
e in Inglese*

COLLEGAMENTO STREAMER & YOUTUBER

GAMEPLAY RETRO WORLDS



<https://www.twitch.tv/gameplayretroworld>
<https://www.youtube.com/@GameplayRetrogamesWorld>
<https://t.me/GaReWoClub>
<https://www.facebook.com/gameplayretrogames/>

ANTAGAMERS



<https://www.twitch.tv/antagamers>
<https://www.youtube.com/@AntaGamersVideo>
<https://www.facebook.com/antagamers>

RETRO TRAILER-2



<https://www.twitch.tv/retrotrailer2>
<https://www.youtube.com/@retrotrailer-2>
<https://www.facebook.com/p/Retro-Trailer-V2-100063644016757/>

Bowler	Commodore PET	24
Bubble Bobble Remastered	Commodore 64	22
Chaos in Andromeda, A	CDTV	32
Colony	MSX	12
Gorgon	Apple II	11
Jetpac	Atari 8-Bit	24
Kamikaze	Coin-OP	20
Microprose Golf	Atari ST	17
Monte Carlo	Coin-OP	20
Panic Express	Commodore 64	9
Photo Finish 4.0	Windows 3.x	36
Pyst	Windows 3.x	18
Rod-Land	ZX Spectrum	13
Rodeo	Amstrad CPC	10
Robot	VIC-20	14
Star Boy	Amiga	16
Spell It Plus!	DOS	34
Warp & Warp	Casio PV-1000	31

REDAZIONE

Seiya è il capo redattore, il recensore, l'impaginatore e il grafico.
Insomma fa tutto lui.

RECENSIONI

8-BIT

8-BIT



C=64

Red Rat
Software
(C) RED RAT



Ltd™
SOFTWARE LTD 1986



P R E S E N T S

PANIC

E X P R E S S

P R E S S F I R E T O P L A Y

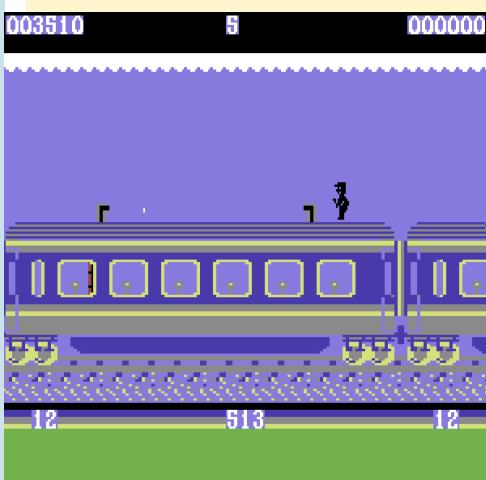
"Niente di nuovo sul fronte occidentale" non è solo una citazione, ma anche un modo di dire per quando non ci sono novità per nessuno. E questo vale anche per i videogiochi che non propongono idee nuove, che riciclano quelle altrui sperando che possano continuare a tenere incollati i giocatori al monitor.

E' il caso di questo titolo in cui siete sul tetto di una carrozza di un lungo treno e dovete cercare di arrivare fino alla locomotiva evitando a tutti i costi i pericoli e le avversità che si presenteranno davanti a voi ogni volta diverse a seconda del livello in cui siete.

Questo treno, come dicevo, è molto lungo, ben 14 carrozze e le trappole sono praticamente ogni cosa si muove per lo schermo. Addirittura gli sbuffi di vapore che provengono

dalla locomotiva sono letali.

Siete un agente speciale addestrato a queste situazioni e non avete nessun tipo di arma se non la vostra



abilità di riconoscere le trappole e un buon salto anche se dovrete farlo nel modo giusto.

Questo tipo di gioco ormai lo avete visto e rivisto in diversi giochi e viene riproposto con delle alternative per cercare di essere, a loro modo, delle novità.

La difficoltà è ben calibrata e aumenta vagone dopo vagone e questo vi permette di prendere confidenza con i comandi. Vi potete abbassare per evitare nuvole di vapore o altro tenendo conto che vi rialzate da soli e quindi bisogna anche calcolare i tempi di questa animazione. Per passare da un vagone all'altro dovete fare un salto in lungo (in realtà avete solo questo tipo di salto) e bisogna calcolare il pixel giusto. Questo vale anche per le varie trappole sui tetti che dovete saltare al momento opportuno.

Non c'è una regola fissa per superare una trappola. Unendo l'abilità di correre, abbassarvi e saltare potete trovare un modo per arrivare al prossimo vagone.

E' un gioco difficile più di quello che le immagini possano mostrare perché basta il minimo errore a farvi perdere una delle vostre sei vite, avete un tempo limite e non potete stare troppo tempo a pensare come superare un ostacolo.

Devo dire che mi è piaciuto per una ottima giocabilità, per una buona grafica che mostra una credibile velocità del treno.

Devo dire che forse questa versione delle corse sui tetti dei treni è molto più piacevole e divertente. Richiede abilità di esecuzione delle mosse e vedere almeno una volta come funzionano questi ostacoli. Ci vuole pazienza, ma non troppa perché il tempo non vi aiuta.



1984, RED RAT

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	8
GLOBALE	7,5

RODEO

AUTEUR
PHASE

COPYRIGHT MICROIDS 1986

Non ci sono problemi di qualificazione. Le prove le fate tutte sia che vinciate oppure perdiate. E' fatto per due giocatori per vedere chi dei due si merita la coppa del vincitore.

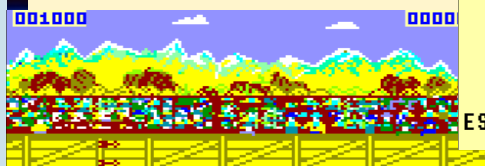


E' un evento sportivo popolare che è legato essenzialmente alla tradizione dell'allevamento tradizionale dei bovini nelle praterie. E per questo è molto diffuso negli Stati Uniti dove ha avuto una grande attenzione mediatica con la nascita di tornei professionali. I sostenitori dei "diritti degli animali" non approvano questo evento sportivo perché secondo loro incitano la crudeltà sugli animali e infatti in molti paesi ci sono severe restrizioni e altri hanno vietato i tornei. Le cose sono molto cambiate dal 1800 e c'è molta cura e attenzione per gli animali, ma è un genere sportivo molto controverso.

Gli atleti, cowboys o gauchos o huasos, dimostrano la propria abilità in una serie di prove tra cui quella di cavalcare un cavallo non ammaestrato e cercando di rimanere in sella il più a lungo possibile. Oltre al cavallo dovete anche rimanere in sella ad un Toro che sicuramente è molto più pericoloso di un cavallo per le sue corna. Non solo cavalcare, ma anche abilità di usare il lazo, ossia cavalcare un cavallo per cercare di catturare



il toro che cerca di fuggire dalla cattura. Come cowboys dovete anche dimostrare la vostra abili-



0000 BON! CARTOUCHES TEMPS

tà di pistoleri e quindi dovete, cavalcando un cavallo sparare con il fucile ad un bersaglio. Altre prove prevedono una corsa di velocità tra voi e l'animale oppure la cattura della preda sempre con il Lazo, ma rimanendo a terra e una specie di tiro al piattello.

Ogni prova la dovete fare tre volte come in molte specialità olimpiche.

Attenzione che il gioco è un po' subdolo perché quando iniziate a giocare è già evidenziato il giocatore "1". In realtà dovete premere di nuovo il tasto altrimenti parte una demo. Ci ho messo parecchio tempo, ho provato varie versioni per scoprire questa cosa che sembrava scontata e invece non lo era. Giocabilità più che buona e uso del joystick/tastiera intuitivo. Alcune discipline dovete smanettare a destra e sinistra per riuscire a raggiungere la massima velocità. La difficoltà qui è solo cercare di imparare le mosse giuste.



ESSAI :1 VITESSE DISTANCE

Tante specialità che potete giocare liberamente per fare più punti dell'avversario (per questo meglio essere in due) per vedere alla fine chi si merita di alzare la coppa del vincitore. Le prove non sono facili, soprattutto quelle di abilità e di equilibrio, tuttavia, sono divertenti da vedere per la buona qualità grafica e con credibili animazioni. Un genere sportivo particolare e un gioco abbastanza tranquillo.



1986, MICROIDS

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	8
GLOBALE	7,5

GORGON

A Product of Sirius Software

ma molto distanti.

Il gioco è quello. Dovete distruggere tutti i Gorgoni per cercare di salvare i civili che camminano sul terreno per poi passare ad un nuovo livello.

Difficoltà un po' elevata anche perché avete solo una vita.

Probabilmente un clone davvero ben riuscito perché vi dà anche una parte grafica davvero importante.

Il buon vecchio *Defender* ritorna prepotentemente sulla scena perché non ci sta ad essere dimenticato in qualche armadio o chissà dove altro. Sapeva di essere un genere apprezzato ai tempi e vuole continuare ad esserlo, magari rigenerato e rieditato per questa occasione.

Questa volta cambia nome per non essere riconosciuto dai fan e vuole fare una sorpresa a tutti e vedere chi si ricorda di lui.

E' un primordiale clone del gioco Arcade, forse uno dei primissimi e quindi riprende il concetto originale fin troppo fedelmente, ma questo gli servirà per essere accettato da tutti e giocato per parecchie ore.

Lo scopo del gioco è assai complesso, ossia salvare dei civili che sono sul pianeta che stanno per essere

rapiti dai cattivi alieni.

Come clone gli ha permesso di cambiare alcune cose come la grafica dei nemici che è davvero



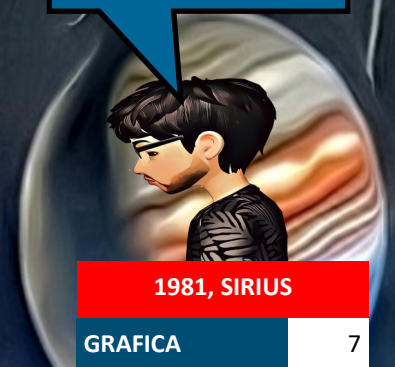
carina, di grosse dimensioni, ben animata e varia nelle forme e nei colori. Anche la vostra astronave è decisamente grande e si muove abbastanza bene tra i tanti nemici che si teletrasportano nelle vostre vicinanze.

Purtroppo se non avete un joystick o uno compatibile dovrete giocare con la tastiera e i tasti non sono proprio l'ideale anche se facendo un po' di pratica dovrete imparare a giocarlo. Tasti QA per salire e scendere di quota, tasti cursore "destra e sinistro" per volare orizzontalmente, "spazio" per sparare. Sono messi bene come posizione,



Non sono del tutto convinto di questo gioco. Bello esteticamente con buone animazioni generali. Audio che va e viene. Alle volte ci sono gli effetti sonori e altre volte tutto in silenzio, ma potrebbe dipendere da fattori che non c'entrano con il gioco in se.

Il fatto di avere solo una vita vi mette nella difficile posizione di non sbagliare mai e visto il numero di nemici sullo schermo e che sparano anche abbastanza di frequente, potrebbe ostacolarvi nel divertimento.



1981, SIRIUS

GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	6
Globale	6+



ni che vanno sostituite quando si esauriscono.

E' uno strategico un po' particolare, diverso come interfaccia grafica, più simile per certi aspetti ad uno gioco di azione che però in questo caso serve come collegamento per la gestione delle varie fasi della fattoria. Se poi per caso dei nemici dovessero entrare nella base, avete un'arma con voi, un laser in grado di distruggerli. Purtroppo anche questo costa energia e dopo un po' dovete tornare all'edificio giusto per ricaricarvi.

A dispetto della grafica isometrica in cui vi muovete e altre cose che lo fanno sembrare un gioco di azione, è in realtà uno strategico al 90%.

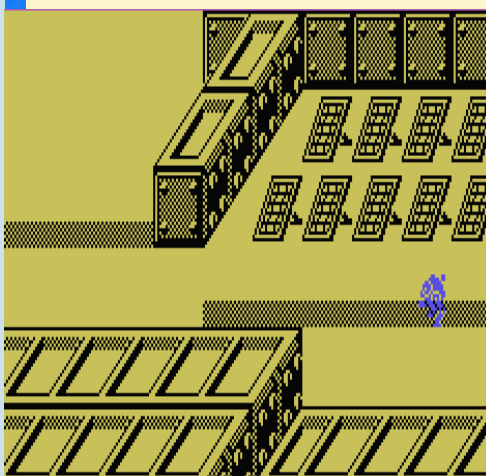
L'uomo ha colonizzato vari pianeti per produrre cibo per la Terra, ma in uno di questi la popolazione nativa sono spietati animali. Viene costruita una fattoria gestita da un droide che non solo deve proteggere la produzione di cibo, ma anche gestire le transazioni commerciali per migliorare la fattoria stessa e impedire agli spietati animali di mangiarsi tutta la vostra produzione.

Dovete quindi costruire e gestire tre tipi di recinti che hanno una forza difensiva diversa per tenere lontani gli alieni, ma non sarà molto sufficiente perché la loro forza di distruzione è elevata.

Per gestire l'intera base avete bisogno anche di energia, ma attenzione che se ne usate troppa i generatori si spegneranno; se ne usate poca ci sarà il rischio di un sovraccarico disastroso.

Per fortuna potete anche creare dei droidi che vi serviranno per difen-

dere la base dagli attacchi dei nemici e credo che sia la cosa da fare il prima possibile. Gli attacchi nemici sono senza sosta e mangiano



qualunque cosa finisca sotto i loro denti, anche il metallo.

Per cercare di migliorare la base dovete chiamare l'astronave madre per avere dei rifornimenti e pezzi per costruire materiali e quando questa si avvicina alla base dovete attivare i fari di atterraggi (ma richiedono energia). Se non lo fate loro lasceranno i rifornimenti in un posto desolato pieno di nemici letali.

E' un gioco di azione per quanto riguarda il movimento, la costruzione dei recinti o la raccolta del cibo per le transazioni, mentre è strategico per tutta la gestione della base tra cui l'energia che non deve essere ne troppa ne poca, proteggere i pannelli solari dalle mandibole degli alieni e gestire il commercio.

Siete da soli e dovete fare avanti e indietro per la base riparando strutture danneggiate, tenere sotto controllo le batterie dei vostri dro-

Ho trovato l'interfaccia molto ostica perché il sistema per posizionare i recinti è un po' complicato per piazzarli sul terreno. Se raccogliete delle scorie vanno gettate via, ma dovete trovare l'edificio giusto. Ci sono due funzioni: uno è lo sparo e l'altra è la raccolta del cibo e il mettere i strutture sul terreno che, come detto, ha un suo sistema che va capito.

Gli edifici per la gestione della base sono anonimi e non sapete mai quale è uno e quale è l'altro. Anche qui o vi scrivete su un foglio una mappa oppure dovete ricordarvi tutto a memoria.

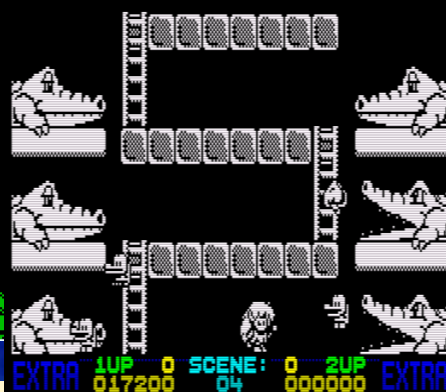
E' un tipo di gioco che non piacerà a tutti.



1987, BULLDOG

GRAFICA	7
SONORO	5
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	5
GLOBALE	5,5





Un gioco che non ha bisogno di presentazioni o un'introduzione romanizzata. E' la conversione del noto Arcade per il piccolo 8-Bit di casa Sinclair per far divertire gli appassionati con questo piccolo gioiello a piattaforme.

Per riuscire in questa impresa sono stati necessari 128k e quindi non è per tutti i computer Spectrum, ma è un prezzo che vale la pena pagare anche se la grafica, disegnata bene, è totalmente in bianco e nero.

Voi interpretate due fate, Tam e Rit, che devono liberare il loro villaggio dalla presenza di mostri usando le loro bacchette magiche

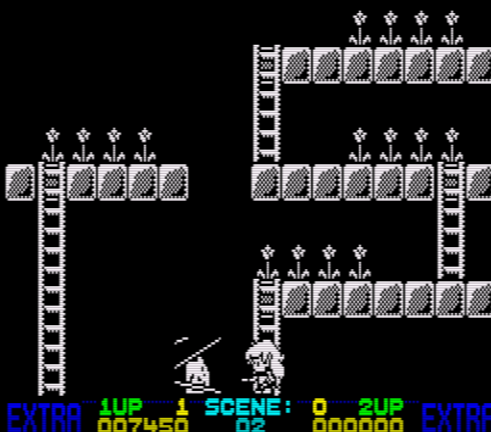


HELP !!

per intrappolarli e poi distruggendoli con un colpo a terra ben assestato.

Il gioco è diviso in due parti: nella prima dovete liberare vostra madre tenuta prigioniera nella torre Maboots. Nella seconda parte dovete liberare vostro padre che è tenuto prigioniero in una misteriosa piramide e affrontare il vero responsabile di tutto quello che è accaduto nel vostro mondo.

Le conversione casalinghe non hanno entrambi i mondi e il motivo



dovete leggerlo nella sezione "Curiosità".

A parte il fatto di essere in bianco e nero è un gioco realizzato magnificamente e ogni cosa dell'Arcade è stata convertita bene. Anche le esplosioni con la vignetta in cui è disegnato il "Boom" oppure quando uccidete i mostri e li lanciate contro il muro o contro altri mostri vedete quelle esplosioni che vedevate nell'Arcade. A parte i colori è un arcade perfect.

Non solo una bella grafica, ma anche un buon sonoro e una giocabilità grandiosa grazie ad una difficoltà ben calibrata. Sapete che non è molto lungo e se fate attenzione potreste anche riuscire a finirlo in una sola partita. Prima di ogni livello ci sono anche immagini che raccontano quello che sta succedendo e vi introducono alla prossima missione.

Una cosa negativa è che non avete i crediti per continuare e malgrado potreste essere tanti bravi a finirlo alla prima partita, questa mancanza è un pecca che potrebbe impedire ad alti giocatori di finirlo.

Eccezionale sotto tutti i punti di vista: giocabilità, grafica e sonoro sono esattamente quelli che avete visto e amato nella versione Arcade. Le versioni casalinghe tra l'altro risolvono un famoso bug della versione Arcade e quindi hanno anche un qualcosa in più. La grafica è in bianco e nero, ma è 1:1 con la versione originale.

Gold

1991, STORM

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
Globale	9,5



colpite questa icona morite all'istante.

Non è chiaro quante vite avete, ma se perdete alla terza o quarta arena ricominciate dalla prima.

Pur senza nessun tipo di audio l'ho trovato davvero bello ed emozionante e una giocabilità stupenda. Questa cosa che colpire l'icona dei punti vi uccide è un'altra cosa che dovete tenere a mente quando troverete una miriade di nemici che vi danno quella icona. Di contro questa icona funziona da scudo perché vi protegge come un muro dai nemici.

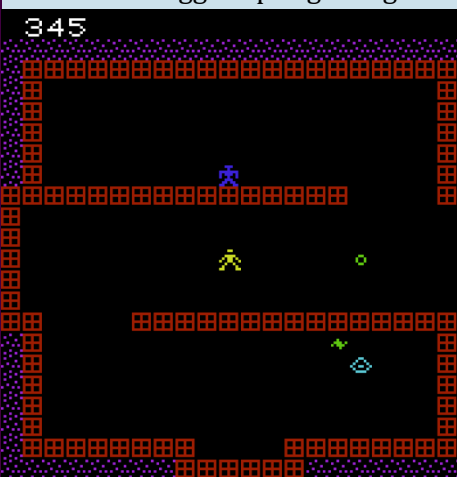
Un gioco che vi consiglio vivamente perché vi farà incavolare, ma per un non si quale motivo, lo giocherete ancora di più.

Un titolo completamente sconosciuto sia a me sia per Internet. Io non ho trovato la benchè minima informazione, ma è anche vero che ci sono tanti giochi che passarono inosservati e quindi invecchiaron malamente.

Il gioco da come ho visto dalle foto sembra riprendere il concetto del famoso *Berzerk* e se fosse un suo clone la giocabilità e il divertimento sono assicurati. Lo sto recensendo in tempo reale perché mentre scrivo non lo ho ancora provato.

L'azione si svolge all'interno di arene labirintiche a schermata fissa in cui ci sono diversi robot nemici che dovete distruggere per guadagnare

Se *Berzerk* vi permetteva di fuggire dalle stanze senza distruggere i nemici, qui siete obbligati a farlo se volete visitare altre stanze. Molto probabilmente dovete fuggire da



punti ed evitare le pareti e i proiettili.

E' un *Berzerk* modificato come concetto perché l'azione di gioco è la stessa, ossia di distruggere tutti i robot nemici per aprire le porte che sono inizialmente chiuse.

questa installazione nemica cercando la via d'uscita (è una mia ipotesi giocandolo, ma non è detto che sia così).

E' un po' lento nei movimenti, tuttavia non così preoccupante per rovinare la giocabilità che rimane molto buona e poi comunque c'è un po' di sfida perché ci sono vari tipi di nemici. Quelli che stanno fermi e quelli che vi inseguono. Scoprirete giocandolo quali sono i più pericolosi e quali meno.

Purtroppo è un gioco in cui l'audio è assente e ci può stare perché sul VIC-20 la musica durante il gioco era una rarità. Mi sarei aspettato, tuttavia, gli effetti sonori.

Ci sono alcune cose da far notare: quando colpite un robot blu appare un'icona "P" che sono i punti. Se

Un gioco totalmente sconosciuto, almeno finora. E' un *Berzerk* rivisto e modificato bene per aumentare il livello di sfida e soprattutto questa cosa di non colpire il bonus dei punti pena perdere una vita e ricominciare tutto da capo. Un titolo che mi ha stupito e mi è piaciuto tantissimo.

Gold



85, VAN SCHOOTEN

GRAFICA	9
SONORO	N/D
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

REV'N'GE!

REGENSIONI

DAI 16-BIT FINO AD OGGI



Uno sparatutto a scorrimento orizzontale che è caratterizzato da una grafica di grosse dimensioni e anche buffa come disegno e quindi dovrebbe attirare l'attenzione fin da subito.

Il manuale non era molto preciso. Il gioco è diviso in "Mondi" e ciascuno di questi ha livelli alternati: in quelli di volo dovete resistere fino a quando la percentuale raggiunge il 100% e a quel punto passate di livello. Se venite colpite perdete un po' di questa unità e se arrivate a zero perdete una vita.

Il livello successivo siete a terra e dovete disinnescare delle bombe e non passate di livello finché non ci riuscite.

colore è utile e quale invece no. In più trovate di tanto in tanto dei teletrasportatori che vi portano in



altri punti del livello.

A terra diventa un gioco di piattaforma in cui raccogliere vari oggetti, sconfiggere i nemici tenendo conto che alcuni di questi sono indistruttibili.

Per disinnescare le bombe dovete semplicemente prenderle come se fossero degli oggetti e il loro numero è indicato sullo schermo.

Dalle immagini avrete riconosciuto che il protagonista è *James Pond* e questi livelli a piattaforma ricordano parecchio quelli di *Robocod* e altri suoi giochi.

Per terminare il mondo dovete finire tutti i 50 livelli.



In questa parte troverete delle porte chiuse che vanno aperte con degli interruttori che si trovano sul terreno e sono colorati diversamente perché un colore apre la porte e un altro la chiude. Dovete quindi imparare a scoprire quale

Gioco molto bello, molto giocabile e assai divertente. La grafica è quella della serie di James Pond e i livelli sono corti e lo scopo è solo raccogliere delle bombe oppure semplicemente trovare la porta per accedere al prossimo livello. Manca solo una cosa: la musica che avrebbe dato tantissimo in questi livelli. Richiede 1 MB di Chip RAM anche se con 512k+512k funziona solo il primo livello di volo, ma poi non carica più i livelli successivi. Ve lo consiglio.



1994, F1 LICENCEWARE

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	8+



del golf, ma da un realismo maggiore dato che anche nella realtà ogni golfista ha una sua postura per fare il lancio migliore. Io lascio generalmente la posizione predefinita.

Il sistema di tiro va un po' capito, ma già al secondo tentativo sono riuscito a fare un buon lancio anche se ho sbagliato direzione e la pallina è finita nell'erba alta.

Dopo ogni tiro potete vedere il replay del lancio e salvarlo anche su dischetto. Niente è lasciato al caso ed è fatto non solo per divertire, ma anche creare database e replay da guardare in seguito.

Ritorniamo ancora nel mondo del Golf, questa volta non in Excel, ma in uno di quelli classici, a 16-Bit, per sfruttare bene le risorse del computer e offrire non solo una bella esperienza di gioco. Le regole le conosciamo ormai a memoria, ma brevemente sappiate che dovete buttare una pallina dentro una buca che è lunga un certo numero di metri e avete un numero di tiri ideale per fare il punteggio migliore.

Nel Golf, ricordiamolo, vince chi fa meno tiri per buttare la pallina in buca e questo si traduce in punteggi negativi che hanno un segno "-" davanti al numero. I punti invece che hanno un segno "+" indicano che avete usato troppi tiri per buttare la pallina nella buca.

Microprose ha sfruttato la sua esperienza nei simulatori di volo per creare un gioco del golf in verso 3D poligonale per immedesimare il giocatore sempre di più e garantire un realismo degno della migliore simulazione di Golf.

Per non smentirsi hanno inserito ben 6 tracciati ed è un primato perché non ha precedenti. General-

mente in altri titoli ne trovate molto meno. E quelli aggiuntivi solitamente erano su espansioni che erano anche difficili da trovare.



In più avete una miriade di modalità e devo dire che ce ne è per tutti i gusti. Per scoprirle tutte impiegherete parecchio tempo.

L'interfaccia di gioco è un po' complicata perché sicuramente meno intuitiva di quanto possa sembrare. Ci vorrà un po' di tempo per scoprire ogni funzionalità e anche se il manuale non è strettamente necessario, meglio consultarlo per scoprire come funzionano.

Avete la possibilità di impostare la camera per gestire come segue la pallina dopo il tiro. Potete guardare la mappa del percorso dall'alto che vi suggerisce il bastone da usare (credo che lo imposti automaticamente in base a come usate la mappa), usare una specie di drone che sorvola tutto il campo mostrandovi le sue avversità e questa è una funzione davvero utile per studiarlo. Potete scegliere il tipo di bastone da usare e poi la posizione dei piedi per il tiro che è una funzione non sempre disponibile in altri giochi

L'interfaccia richiede davvero poco tempo per essere capita e basta provarle una volta sola.

Quello che è difficile è il lancio che non molto chiaro come impostare la forza. La barra è doppia. Una linea bianca di potenza e una rossa che vanno sincronizzate bene altrimenti fati pessimi lanci. Dosare la forza di questa barra per fare lanci corti è complicatissimo e dovete fare pratica prima di avventurarvi nel gioco.

Nel gioco singolo giocando in due vince la buca chi per primo la mette dentro. Se lo fa il vostro avversario, voi non completate il percorso e passate alla prossima buca. E' un'idea davvero interessante che vi obbliga a impegnarvi.



1991, MICROPROSE

GRAFICA	10
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GALEALE	8,5



The TV Garden

E' semplicemente una parodia di Myst e non ha nessuno scopo, nessuna missione, nessuna Era da salvare. E' una presa in giro al gioco Cyan e serve solo per farvi divertire.

Non è un'avventura grafica e avete solo poster dell'isola principale in cui viene evidenziato che le scene che avevate visto in Myst sono ora distrutte, diroccate, abbandonate e soprattutto piene di spazzatura. Nei luoghi dove avevate interagito con Atrus, Cirrus e Achenar ora ci sono nuovi personaggi sciatti, rozzi che danno quasi un senso di ribrezzo pensando a quelli del gioco ori-

ginale. Ogni scena è interattiva perché la maggior parte della spazzatura e altri oggetti sono interattivi e pote-



The Horror-Scopium

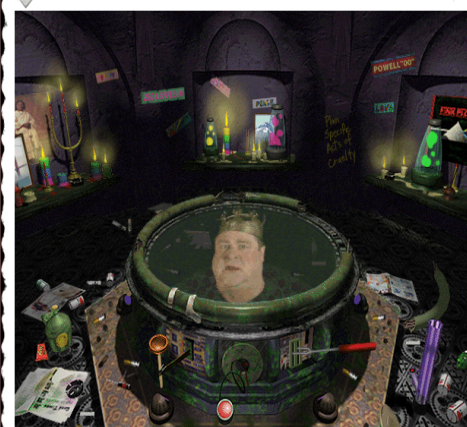


The Dock After Woodstock

te assistere a scene divertenti, a dialoghi buffi, irriverenti o che non hanno nulla a che fare con Myst.



Alien Trash



The Crash Pad

Per ridere un po' su Myst in cui viene preso in giro praticamente ad ogni schermata, tuttavia, l'isola di Myst è sotto controllo del misterioso Re Matruss. Loro sono in ogni poster e che inquinano con le loro demenzialità ogni scena. Raccomandato per chi ha giocato e amato Myst.

Gold

1997, PALLADIUM INTERACTIVE

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9,5





Kamikaze

E' uno dei tanti seguiti di *Space Invaders* in cui dovete difendervi da un interminabile numero di alieni che vi attaccano senza una formazione precisa.

Sono tutti incolonnati all'interno di alcuni corridoi sotto l'astronave madre e uno alla volta escono per attaccarvi.

Ogni livello ha un certo numero di alieni da distruggere e questo viene

indicato nella grossa astronave madre che vedete in alto. Ogni volta avrete una vagonata di alieni da estirpare.

Alcuni di questi nemici rimangono all'interno di questi cunicoli e di tanto in tanto si trasformano in kamikaze cambiando il loro colore da verde a rosso. Quando colpiscono il terreno esplodono creando delle scosse elettriche che si propagano intorno all'astronave e quindi dovete stare molto alla larga. Quando troverete molti kamikaze dovete cercare di distruggerli perché se uno di loro ha una deflagrazione molto grande pensate cosa significa l'impatto sul terreno di più di un nemico.

Gioco bello, ma un po' difficile soprattutto evitare i kamikaze che più sterminano gli alieni e più aumentano di numero.



1980, LEJAC

GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	7
GLOBALE	7,5

COIN-OP



Monte Carlo

Un gioco in cui viene simulato un Gran Premio di Formula 1 con una grafica vista dall'alto come era di moda all'epoca e una strada con curve e rettilinei. Sulle corsie avete delle frecce che vi indicano se c'è una o l'altra.

Otto tracciati a difficoltà variabile in cui dovete cercare di vincere o qualificarvi contro quattro auto avversarie che vi superano a tutta velocità e possono colpirvi e farvi fare un testa coda o farvi schiantare.

Un gioco in cui le auto del computer non sono infallibili e infatti anche loro se vi scontrano, fanno testa coda o si schiantano a bordo strada.

Non ho capito lo scopo perché i tracciati non li potete scegliere anche se vi dice di sceglierli. La vostra velocità massima è molto lenta e quindi il computer vi sorpassa sempre. Non è indicato il numero di giri e sembra che giocate solo fino alla fine del carburante.

Onestamente non l'ho capito molto bene questo metodo di gioco, ma potrebbe essere che in emulazione non supporti tutti i tasti per la scelta del percorso. Non è chiaro come si usi questa cosa. Anche la demo non mostra una schermata di selezione.

Grafica bella e effetti sonori del motore, delle frenate e lo stridere delle gomme fatto bene, ma alla lunga sentirete solo il ronzio del motore che diventa un po' tedioso.



1980, ATARI

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	5
GLOBALE	6,5



GIOCHI RECENTI HOMEBREW



Quest'anno è stato caratterizzato dall'uscita di molti giochi rimasterizzati e non poteva di certo mancare quella del gioco che vedete nella foto qui sopra.

La cosa diversa è che è una remaster per il Commodore 64 e gira solo su questa macchina. Una novità dato che le Remaster solitamente sono per Windows, Linux e OSX. Il gioco è stato modificato per sembrare quanto più fedele al gioco Arcade quindi pur lasciando il gioco fedele alla versione C64 ora i colori sono molto più vicini a quelli che vi ricordavate in sala giochi, ma non solo questo. Anche la gestione dei nemici, la loro posizione, il modo di attaccare, i proiettili che vi lanciano contro sono esattamente come lo erano nell'Arcade. Non solo questo. Anche i due personaggi sono stati ridisegnati per essere molto più simili all'Arcade e questo è una buona cosa.

Non è ancora una versione 1:1 perché sono state tralasciate alcune

cose e da una Remaster non me l'aspettavo come, ad esempio, quando prendete ogni cosa che vi da un punteggio non vedete sullo schermo l'indicazione dei punti. Altre versioni a 8-Bit hanno questa grafica aggiuntiva.

Questa cosa la si può perdonare perché hanno aggiunto l'esplosione della bolla con un "Pon" che nella versione classica per C64 non c'era.

Generalmente in una Remaster di Bubble Bobble ci si aspetta una fedeltà 1:1 con l'Arcade sotto tutti i punti di vista.

La primissima volta che lo giocai sul C64 questa cosa dei punti è stata quella che mi è subito saltata all'occhio. Tutto il resto era perfetto, era uguale all'Arcade, ma mancavano i punti. Delusione totale.

P.S: Le immagini qui sotto e il trailer sono realizzati personalmente da me.

E' sicuramente la migliore versione da giocare da ora in poi al posto di quella originale per il C64. Più fedele all'Arcade per quanto riguarda una grafica più simile e anche la gestione dei vari nemici sullo schermo.

Dal mio punto di vista personale manca un elemento importantissimo, ossia quei punti sullo schermo che appaiono quando prendete un frutto o un diamante.

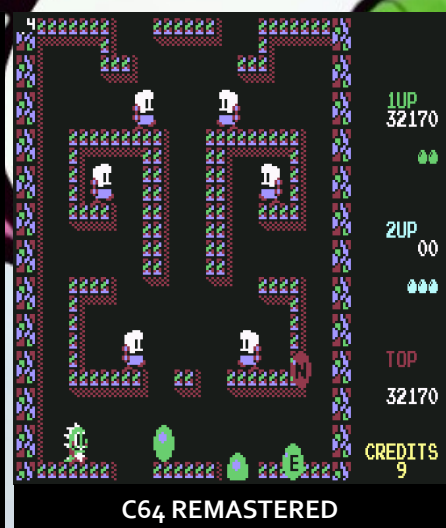
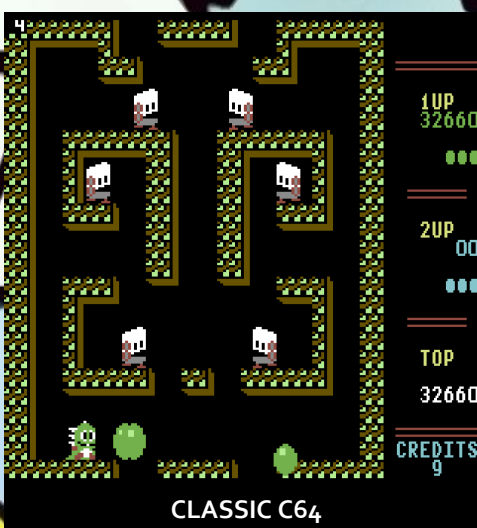
Per alcuni oggetti che trasformano la stanza in un bonus per fare punti avrebbero dovuto essere più fedeli all'Arcade anche come audio. Da una Remaster di Bubble Bobble ci si aspetta sempre una copia 1:1 con l'Arcade.

Gold



2025, DAVE'S RETRO FORGE

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9+



RECENSIONI
MINI



Jetpac

Innanzitutto questo gioco è una conversione da ZX Spectrum e quindi hanno deciso di usare la sua tipica grafica in bianco e nero.

Dato che vi siete schiantati su un pianeta alieno abitato da creature che non amano la vostra presenza dovete fuggire. Per poterlo fare dovete recuperare i pezzi della vostra astronave, riassemblarli e poi trovare del carburante e fuggire.

Purtroppo dopo il primo decollo il carburante finisce l'astronave è costretta ad atterrare di nuovo su un pianeta vicino o un asteroide. Dovete ricaricarla con nuovo carburante e un po' alla volta avvicinarvi alla Terra.

Non so se è una conversione diretta o il gioco gira all'interno di un emulatore per l'Atari 8-Bit, ma sorge il dubbio vedendo che supporta il joystick Kempston.

Non saprei come dire, ma la velocità è sbagliata. Troppo veloce., impossibile da gestire. Provate a giocare a Jetpac alla velocità della luce. Potete dimezzare il frame rate, ma va al rallentatore come una lumaca.

Non è un emulatore perché la versione Spectrum è colorata e quindi hanno voluto ricordare uno ZX in bianco e nero, ma il risultato è orribile.



19??

GRAFICA	7
SONORO	4
GIOCABILITA'	3
EMOZIONE	0
GLOBALE	3,5

CBM PET

MICROCOMPUTER GAMES INC. PRESENTS...

*** B O W L I N G ***

(C) THE AVALON HILL GAME COMPANY 1982.
ALL RIGHTS RESERVED
COMPUTER PROGRAM & AUDIO VISUAL DISPLAY
COPYRIGHTED.

Bowler

Il buon vecchio Bowling e le regole sono quelle del gioco reale. Lanciare la palla in modo tale da colpire tutti i 10 birilli e fare uno "strike" che sarebbe il massimo punteggio. E' più facile vincere un torneo facendo questo tipo di punteggio.

Avete a disposizione due tiri. Se con il primo fate Strike continuate, se non li buttate giù tutti avete un secondo tiro. Se anche in questo caso non li buttate giù, il punteggio viene calcolato in base a quanti birilli ave-

te centrato e quanti sono rimasti sul campo di gioco.

Il punteggio è importante in una competizione e in una sfida, ma generalmente si gioca anche per divertirsi e vedere quanto si è bravi a centrare tutti i birilli e avere qualche soddisfazione.

La versione per Computer è un po' diversa perché dovete imparare a usare i tasti.

Per lanciare la palla dovete tenere premuto il tasto "0" e poi rilasciarlo. Dovete poi premerlo più volte per far cambiare direzione alla palla.

Quando avete capito come funziona questo sistema di lancio vi divertirte parecchio e sarete d'accordo come per la medaglia d'oro.



Gold

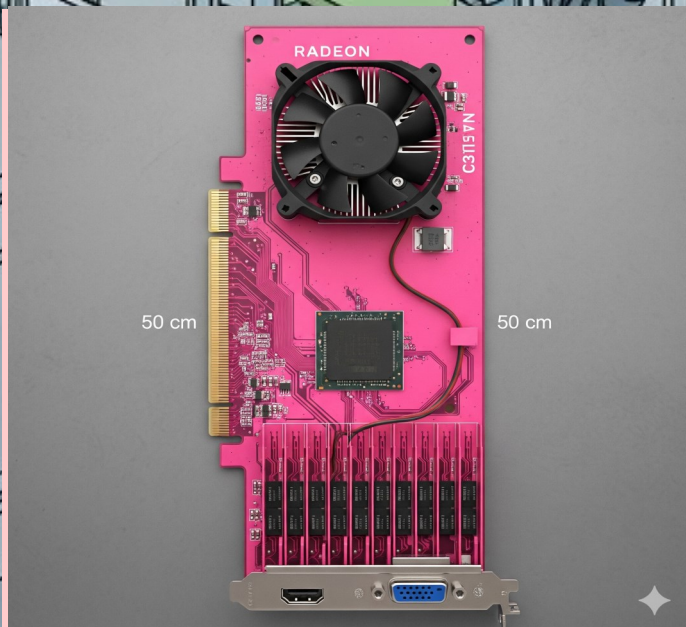
1982, AVALON HILL

GRAFICA	9
SONORO	N/D
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



INTELLIGENZA ARTIFICIALE

AL TUO SERVIZIO



Recensione della Radeon 7350: Il Portale per il Retrogaming Economico?

Oggi diamo un'occhiata a una scheda video che, a prima vista, potrebbe far storcere il naso a molti: la Radeon 7350. Con il suo PCB rosa shocking e una ventola solitaria che si staglia audacemente sulla GPU senza un dissipatore dedicato, è chiaro che questa non è una scheda per gli smanettoni o per chi cerca le ultime innovazioni. Ma se il vostro budget è striminzito e siete nostalgici dei gloriosi anni '90, la 7350 potrebbe riservare qualche sorpresa.

Design e Caratteristiche: Il Rosa che non ti aspetti

Partiamo dall'estetica. I 50 cm di PCB rosa sono indubbiamente un'affermazione. Non aspettatevi un capolavoro di ingegneria o un'efficienza spaziale. Gli 8 chip di memoria posizionati in fondo alla scheda e le uscite HDMI e VGA suggeriscono un'anima ibrida, capace di interfacciarsi sia con monitor moderni che con i vecchi CRT, un plus per i puristi del retrogaming. L'assenza di un dissipatore sulla GPU, affidandosi unicamente alla ventola, è un compromesso evidente per contenere i costi, ma solleva qualche interrogativo sulle temperature

sotto carico prolungato.

Prestazioni: Non è un fulmine, ma non si arrende

Passiamo al sodo: come si comporta questa 7350 con i titoli che l'hanno vista nascere? Abbiamo testato la scheda con alcuni classici della fine degli anni '90 e primi anni 2000, con risultati che, pur essendo modesti, sono in linea con la fascia di prezzo e l'età del prodotto.

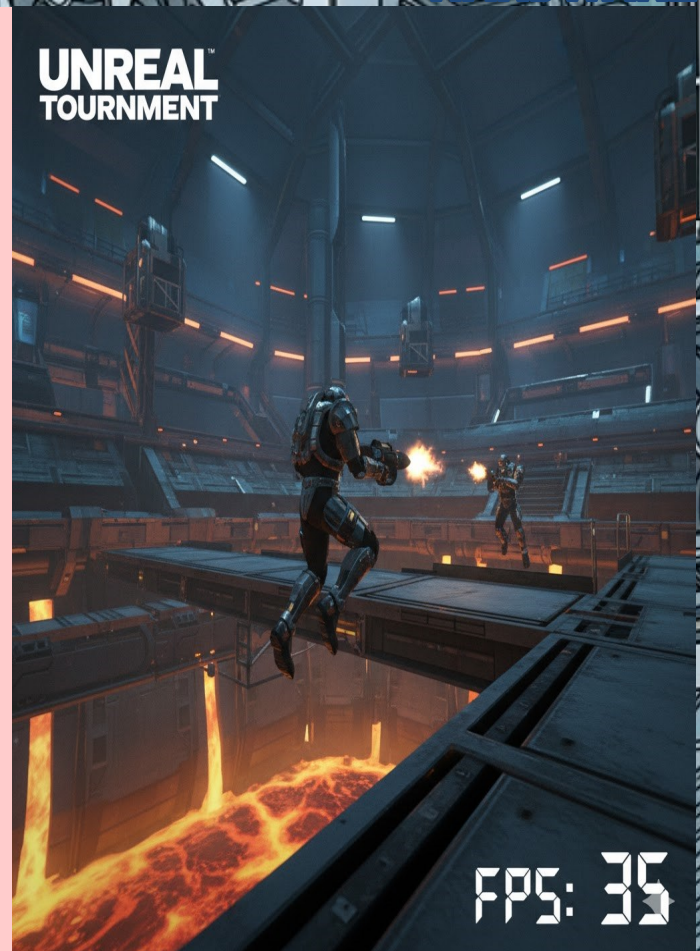
GLQuake: Su questo capolavoro di id Software, la Radeon 7350 riesce a difendersi abbastanza bene. Con impostazioni standard e una risoluzione di 1024x768, abbiamo registrato una media di circa 50-60 frame al secondo (FPS). Certo, non è la fluidità assoluta che si otterrebbe con schede più moderne, ma è più che giocabile e garantisce un'esperienza fedele all'originale. Non si notano cali drastici, e il feeling generale è quello di un'esperienza stabile.





Quake II: Qui la 7350 inizia a sentire un po' il peso degli anni, ma non cede. Con le stesse impostazioni (1024x768, dettagli medi), abbiamo visto i frame oscillare tra i 35 e i 45 FPS. In situazioni più concitate, con molti nemici su schermo ed esplosioni, si percepiscono dei micro-scatti, ma nulla che comprometta seriamente la giocabilità per chi è abituato a frame rate più contenuti. È perfettamente godibile per una run nostalgica.

Unreal Tournament (1999): Il leggendario sparatutto arena di Epic Games mette un po' più sotto pressione la 7350. A 1024x768 con dettagli medi/bassi, riusciamo a mantenere una media di circa 30-38 FPS. In alcune mappe più complesse o durante i deathmatch più intensi, i frame possono scendere anche verso i 25 FPS, rendendo l'esperienza un po' meno fluida. Per ottenere una giocabilità ottimale, potrebbe essere necessario scendere a risoluzioni inferiori o abbassare ulteriormente i dettagli.



Verdetto Finale: Per chi è la Radeon 7350?

La Radeon 7350 è una scheda senza fronzoli, focalizzata unicamente sul costo. Non vi permetterà di giocare agli ultimi titoli AAA, né di godervi un'esperienza ultra-fluida in 4K. Tuttavia, se il vostro obiettivo è assemblare un PC economico dedicato al retrogaming, oppure semplicemente avete bisogno di un'uscita video per un sistema da ufficio che occasionalmente vi permetta di fare un tuffo nel passato, allora questa scheda potrebbe avere un suo perché.

Il suo punto di forza è il prezzo irrisorio e la capacità di far girare dignitosamente molti classici. Il design, sebbene eccentrico, potrebbe persino piacere a chi cerca qualcosa di diverso. È una scelta di nicchia, ma per quella nicchia, la 7350 offre un'opzione accessibile per rivivere i fasti dei giochi che hanno definito un'epoca.





RETROTRAILER 2
GAMES TRAILER

RECENSIONI LETTORI

Un grazie a:

DanyPPC dal forum di Amigapage.it

- ♦ *Galencia* ([numero 83](#))
- ♦ *Who Dares Wins* ([numero 83](#))
- ♦ *LuftrauserZ* ([numero 83](#))
- ♦ *Sam's Journey* ([numero 87](#))
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* ([numero 88](#))
- ♦ *Terrapins* ([numero 88](#))
- ♦ *Worthy* ([numero 89](#))
- ♦ *Sydney Hunter* ([numero 89](#))
- ♦ *Rocky Memphis* ([numero 90](#))
- ♦ *Bosconian* ([numero 91](#))

Albe75 dal forum di Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* ([numero 85](#))
- ♦ *OutRun* ([numero 86](#))
- ♦ *The Last Ninja* ([numero 90](#))

SimonPPC dal forum Retro-Gamers.it

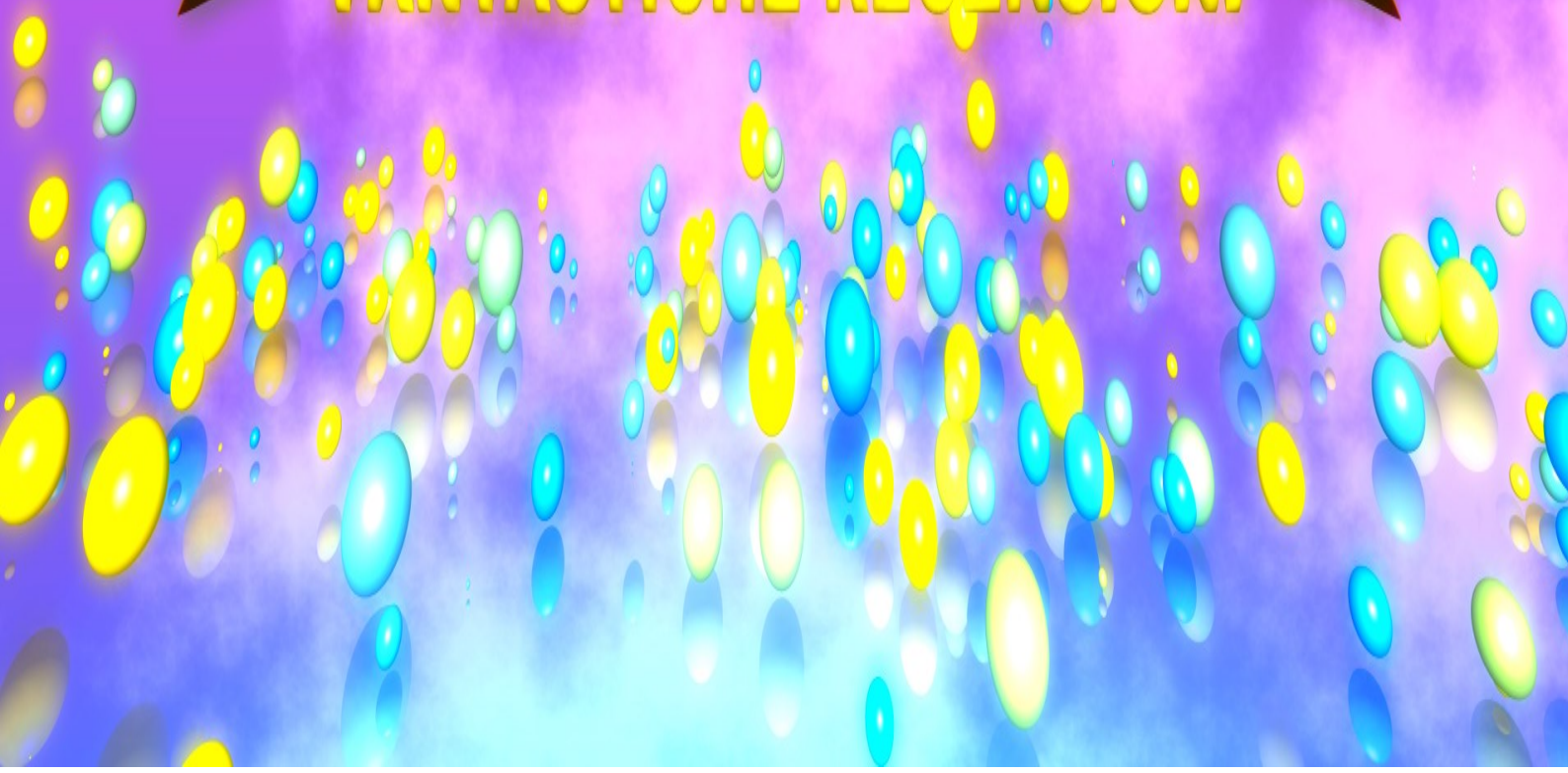
- ♦ *Ghostbusters II* ([numero 129](#))

Darkmanor dal forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* ([numero 121](#))
- ♦ *Alien Soldier* ([numero 128](#))

CONTROLE

FANTASTICHE RECENSIONI



CASIO WARP WARP

1 PLAYER

© 1981 NAMCO

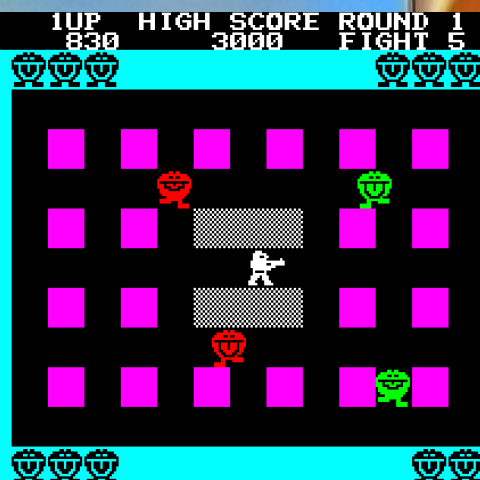
Un gioco diverso dal solito per un'idea non del tutto innovativa, tuttavia, interessante. Siete un cacciatore di mostri che si trova intrappolato all'interno di misteriose stanze da cui deve fuggire.

Queste stanze non hanno nessun tipo di porta e non se ne apre una anche se eliminate tutti i nemici. Dovete resistere il più a lungo possibile fino a quando non si attiva un teletrasporto che è situato in mezzo alla stanza. Quando lo vedete lampeggiare si è caricato e potete usarlo per fuggire.

Ovviamente non siete da soli e queste stanze sono piene di nemici che dovete sconfiggere o evitare per aspettare che il meccanismo di fuga sia pronto.

Questi nemici sono generalmente colorati di giallo, ma dopo un po' di tempo, se non li distruggete cambiano colore e passano dal rosso al porpora.

Quando sono di questo colore state molto attenti perché sono decisamente ostili e il loro livello di inseguimento è molto elevato e quindi la cosa migliore è cercare di distruggerli prima che cambino colo-



re.

Di tanto in tanto, così per spezzare la criticità della situazione, appare una rana che poco centra con il tutto, ma serve solo come bonus punti. Siete nel bel mezzo dell'azione, impegnati a non perdere vite, ad evitare nemici rossi e porpora che vogliono farvi la festa e appare una rana lì in mezzo. Un po' di humor non guasta in questi giochi di azione. Se provate a prendere la rana perdete una vita. Dovete colpirla come se fosse un nemico.

Il gioco è molto divertente e molto casuale perché ad ogni partita cambia la velocità degli alieni e la velocità di cambio colore. Alle volte può capitare che rimangono sempre gialli, in altre sessioni appena iniziate sono già rossi. Il teletrasporto quando è attivo non rimane in questo stato in eterno e se non fate alla svelta si scarica e dovete di nuovo aspettare che si ricarichi. Nel frattempo i mostri cambiano modo di giocare perché se perdete varie attivazioni del meccanismo di fuga diventano molto veloci e rimangono in questo stato per tutte le vite che vi resta-

no.

Cambia anche il modo di giocare in base ai livelli. Nel primo che è una stanza libera avete un laser, mentre nel secondo livello che è pieno di ostacoli, avete delle bombe che dovete usare un po' in stile *Bomber-Man*.

Io ho trovato il secondo livello impossibile da superare perché quando il teletrasporto è attivo i mostri si dispongono in modo che voi non potete usarlo. Questo secondo livello è molto frustrante e sono consolato dal fatto che in rete non ci sono immagini di un terzo livello.

Bel gioco e l'idea di base rieditata per diventare interessante anche se il primo livello vi illude che sia fattibile. Dal secondo la frustrazione dovuta alla difficoltà vi impedisce di andare al terzo livello.

Gold

1981, CASIO

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9





A CHAOS IN ANDROMEDA

È un'avventura RPG in cui siete il solito eroe solitario che è stato scelto per salvare degli scienziati che sono stati rapiti sul pianeta Andromeda. La vostra operazione si chiama "Occhio dell'Aquila" e non solo dovete salvare queste persone, ma anche l'intera Galassia. Avete un attimo di pressione addosso perché tutto dipende da voi. Sarete in grado gestire le sorti di tutti gli abitanti della galassia?

Come tutti gli RPG 2D avete una mappa da guardare per decidere dove andare, esplorare le varie zone, interagire con le persone pacifiche che incontrate per avere indicazioni e indizi sul come trovare questi scienziati.

Non solo tranquille interazioni, ma anche combattimenti con i tanti nemici che incontrate sul percorso. Più evolvez nella vostra esperienza di gioco, più possibilità avete di sopravvivere e anche usare dei droni che vi aiuteranno a combattere questi feroci nemici.

Essendo un gioco su CD ci sono molto scene di intermezzo di qualità molto buona e ne potete avere un assaggio provando il Trailer del



gioco (non il mio, ma quello già integrato all'interno del CD).

Presentazione in stile film cinematografico con la parte iniziale in bianco e nero con il solo titolo, i crediti, gli attori che hanno partecipato che da un maggiore senso di mistero che lascia posto poi alla vera introduzione al gioco.

Prima di giocare dovete gestire le vostre caratteristiche e dare a ciascuna voce i punti che per voi sono necessari.

C'è un problema di emulazione del CDTV. A differenza del CD32 in cui potete usare il vostro pad e configurarlo come quello Amiga, il controller del CDTV è un po' complicato e usa il mouse che per giochi RPG è praticamente impossibile da usare. il CDTV non aveva la tastiera e quindi non potete usare i tasti.

La versione CD è una conversione da quella floppy disk e quando perdetes una partita vi chiede di inserire un salvataggio dalla Ram o floppy disk. Se non avete un salvataggio si blocca lì e avete e dovete resettare la Console.

E' un peccato perché, a parte il fatto che è identica alla versione floppy,

ha il vantaggio di avere foto, video, animazioni e interazioni stupende grazie al CD-ROM.

Il fatto di che vi chiede di usare un floppy disk per salvare è un errore un po' comune su molti giochi Amiga di quest'epoca.

La versione floppy disk è stata messa su CD, aggiunti extra, ma di fatto alla prima occasione, se non avete fatto un salvataggio dovete resettare e rifare tutto da zero.

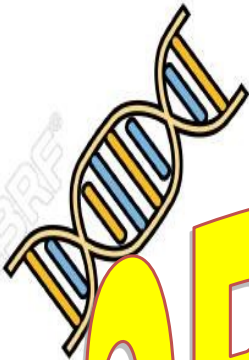
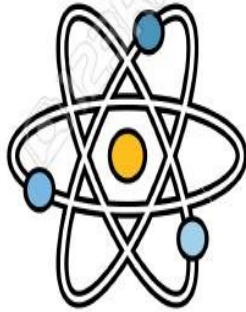
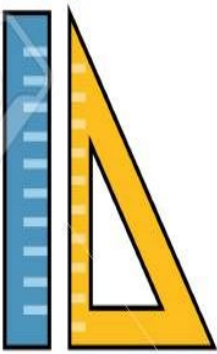
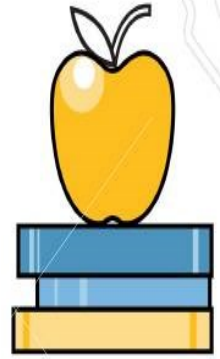
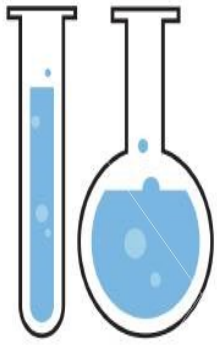
A questo punto meglio giocare alla versione Amiga su floppy disk.

Niente giudizio perché la versione CDTV ha dei problemi, non tanto per emulare il controller che in qualche modo riuscite a gestire, ma per il fatto che i salvataggi richiedono hardware della versione Amiga floppy disk. Se non avete fatto un salvataggio precedente il gioco si blocca, non va avanti e dovete resettare.

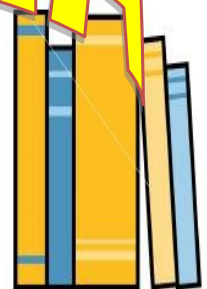
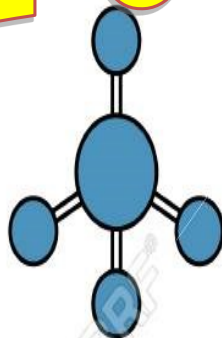
Vi consiglio di guardare il Trailer perché è la parte multimediale del gioco con animazioni, video, scene parlate, fotografie e che sono anche inserite nella trama in maniera impeccabile.

Peccato per la fiscalità del controller e altri problemi che potevano essere meglio gestiti.





ORTOGRAFIA



Please enter your name.

OK

Copyright © 1989 Davidson & Associates, Inc.

FileActivityLevelWordsFontHelp

FileActivityLevelWordsFontHelp

The race was won by a hundredth of a second.

Which of the fifty states has the largest land area?

May we review the ninth question, please?

<Space> to edit.

OK

revenge

Novice.1

eighth

Mary is the ____ child in her family.

Type the word <Return>.

FileActivityLevelWordsFontHelp

FileActivityLevelWordsFontHelp

L'ultimo esercizio è un gioco per uno o due giocatori in cui dovete trovare la parola corretta da una senza senso con consonanti e vocali messe a caso. Molto carino.

FileActivityLevelWordsFontHelp

Player 1

30

A
 20

C
 30

E
 30

F
 30

G
 30

H
 30

I
 30

Un educativo per una piattaforma alternativa che, pur avendo tanti titoli di questo genere, li ho provato di rado.

L'attuale programma è uno di quelli dedicati all'ortografia e con una interfaccia molto buona e comprensibile, anche se tutto è fatto per chi è di madre lingua Inglese. Va, tuttavia, bene anche per coloro che lo vogliono imparare meglio o migliorare quello studiato a scuola.

Il primo esercizio, **Study It**, è il completare una parola attraverso tre difficoltà diverse che sono la possibilità di vedere la parola e riscriverla per completare la frase oppure la stessa parola vi viene fatta vedere diverse volte, la prima volta intera e poi dopo in cui dovette riscriverla dimostrando di aver memorizzato le consonanti e vocali di cui è composta. L'ultima difficoltà è che la parola vi viene mostrata per 1 secondo e poi dovete ricordarvi come è scritta.

Il secondo esercizio, **Decode It**, è una variante del gioco dell'impiccato in cui dovete decifrare una frase molto lunga e non dovete inserire lettere e vocali a caso, ma solo quelle che sono disponibili in una lista di parola che sono accessibili in sequenza una dopo l'altra.

FileActivityLevelWordsFontHelp

40

fo||r

seve||th

||nth

||ghth

I _ _ _ _ n' _ cl _ mb _ _ m _ || _ ta _ _ _ _
 ca _ _ _ _ _ he _ _ _ w.

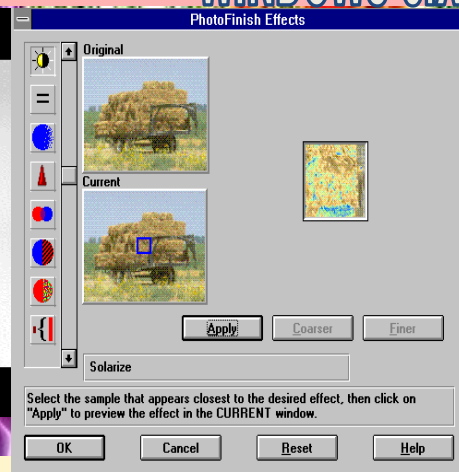
Supply the missing letter in each word.

^M

Il terzo esercizio, **Correct It**, ha due sezioni. Nella prima c'è un testo con degli errori che sono facilmente leggibili che dovete correggere. Nella seconda il testo non ha nulla in evidenza e dovete voi trovare l'errore leggendo tutto quanto.

Educativo ben costruito con varie sezioni a difficoltà variabile per venire incontro un po' a tutte le età. Potete interrompere quando volete e anche stampare il risultato dei vostri test. In più il programma ha anche un editor interno per permettervi di fare modifiche oppure aggiungere qualcosa di più personalizzato. L'interfaccia DOS ricorda molto quella di Windows 3 ed è ottima.

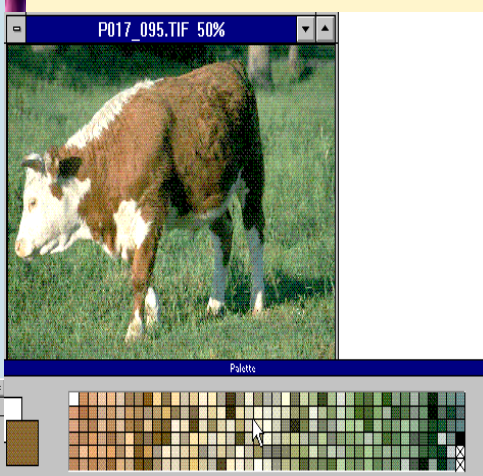
GRAFICA
HARDWARE
MULTIMEDIA
UFFICIO



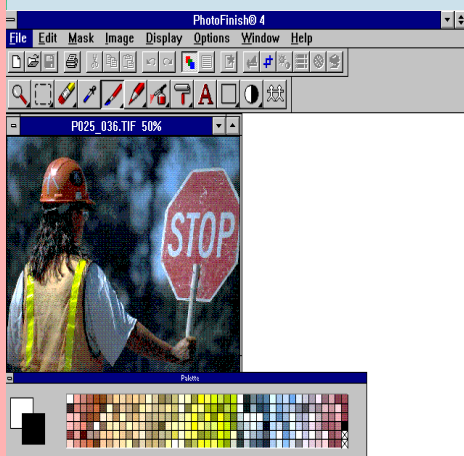
È un programma di nicchia, nel senso che non tutti lo useranno. E' simile nel concetto a *Photoshop* e simili che serve principalmente per il foto ritocco anche se potrebbe essere più semplice rispetto a titoli molto più blasonati che richiedono ore, settimane, mesi per riuscire a imparare a fare qualcosa di soddisfacente.

Anche questo comunque non è per chiunque lo provi la prima volta per cinque minuti. Dovete comunque studiarvelo un po'.

palette dell'immagine. In pratica vi dice quanti colori ci sono, ma non vi indica il numero esatto. Avete solo una tabella in cui ci dovrebbe-



Si che i filtri sono uguali e usano la stessa interfaccia di altri produttori, ma questo PhotoFinish sembra più dedicato ad un foto ritocco più immediato: scatta, ritocca e stampa.



ro essere tutti.

La cosa buona è che potete prelevare questi colori e usarli per editare la foto. Magari notate che c'è qualcosa che non va, la foto è un po' rovinata e potete un pixel alla volta correggerla con la palette della foto senza andare a cercare altri colori che rischiate poi nella stampa si notino molto di più.

I filtri a disposizione sono tanti, ma non tutti sono applicabili perché alcuni formati delle foto non permettono di essere modificate e vanno convertite in altri formati, ma quello poi dipende da quale tipo caricate.

I filtri sono attivabili dopo la conversione in bianco e nero e a 24bit. L'uso di queste opzioni è ottima grazie alle anteprime in tempo reale e quindi sicuramente un incentivo in più ad usarlo.

Io non sono per l'uso di questi programmi perché a me piace fare una foto e stamparla al naturale. Tuttavia potreste avere necessità di fare qualche editing prima della stampa e questo programma è un pochetto più comprensibile rispetto ad altri.

Essendo un prodotto su CD-ROM ci sono al suo interno tantissime immagini pronte per impratichirvi con il programma e una cosa che mi piace molto è che ogni volta ne caricate una viene mostrata la

Questa non è una recensione di un prodotto per spiegarvi come funziona e cosa potete realizzare con ogni sua singola funzione perché richiederebbe settimane di studio.

Mi piaceva farvi leggere brevemente di un prodotto che esiste e che forse è meno complicato di Photoshop e affini.

Ha molte funzioni di foto ritocco, ma anche miglioramento dell'immagine e l'uso delle maschere, tuttavia, potrebbe darvi più soddisfazione in tempi minori rispetto all'altro.

Gira bene anche su Windows 3 e quindi non serve nemmeno un PC ultra potente.

ALTRE VOTAZIONI

GIOCHI DI QUESTO NUMERO	RIVISTE	VOTI
RODLAND	YOUR SINCLAIR	 95%
MICROPROSE GOLF	ST FORMAT	 95%
	ST ACTION	 90%
PYST	PC JEUX	60%
	PC ACTION	5%
BUBBLE BOBBLE	ZZAP!	 98%
CHAOS IN ANDRO-MEDA, A	AMIGA FORMAT	33%

ALTRE VERSIONI	RIVISTE	VOTI
COLONY (ZX)	COMPUTER GAMER	70%
COLONY (C64)	COMMODORE USER	50%
COLONY (8BIT)	ASM	47%
RODLAND (C64)	ZZAP!	 90%
RODLAND (AMI)	ONE	89%
RODLAND (GB)	CONSOLEMANIA	89%
MICROPROSE GOLF (AMII)	AMIGA COMPUTING	 91%
	AMIGA ACTION	89%
MICROPROSE GOLF (DOS)	PC PLAYER	84%
PYST (32BIT)	PC MULTIMEDIA	75%
PYST (MAC)	MAG GAMER	40%
BUBBLE BOBBLE (ZX)	CVG	 92%
BUBBLE BOBBLE (CPC)	ACE	 92%
CHAOS IN ANDRO-MEDA (AMIGA)	AMIGA POWER	68%
	AMIGA ACTION	66%

CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
RODLAND	COMMERCIALE	Le conversioni casalinghe includevano solo la prima parte della storia perché gli sviluppatori non conoscevano la seconda parte. Alcune versioni aggiungevano dei livelli aggiuntivi e delle caratteristiche non presenti nell'originale come, ad esempio, alcuni nemici in grado di moltiplicarsi.
BUBBLE BOBBLE	COMMERCIALE	L'autore che lavorò alla versione per C64 non ebbe l'accesso ai sorgenti e così dovette giocare tutto il gioco originale, memorizzare tutti i dettagli e incorporarli nella conversione. Il solo aiuto fu nella documentazione Giapponese, ma senza nessuna traduzione.



TOP 3

Volume 11, Numero 11

REV'n'GE!

Rod-Land



ROBOT

*** ROBOT ***
(C) 1985
B.W. VAN SCHOOTEN

p y s t



RECENSIONI #175

Panic Express (1986, Commodore 64, Red Rat Software)
Rodeo (1986, Amstrad CPC, Microids)
Gorgon (1981, Apple II, Sirius)
Colony (1987, MSX, Bulldog)
Rod-land (1991, ZX Spectrum, Storm)
Robot (1985, VIC-20, Van Schooten)
Star Boy (1994, Amiga, F1 Licenceware)
Microprose Golf (1991, Atari ST, Microprose)
Pyst (1996, Windows 16-Bit, Palladium Interactive)
Kamikaze (1979, Coin-OP, Leijac)
Monte Carlo (1980, Coin-OP, Atari)
Bubble Bobble Remastered (2025, Commodore 64, Dave's Retro Forge)
Jetpac (19??, Atari 8-Bit)
Bowler (1982, Commodore PET, Avalon Hill)
Warp & Warp (1981, Casio PV-1000, Casio)
Chaos in Andromeda, A (1992, CDTV, On-line)
Spell It Plus! (1989, DOS, Davidson & Associates)
Photo Finish 4.0 (1996, Windows 3.x, Softkey)

LE ALTRE VERSIONI

PANIC EXPRESS:

Atari 8-Bit (**1986**, Red Rat)

RODEO:

Thomson TO/MO (**1986**, Loricels)

COLONY:

Commodore 64, Atari 8-Bit, ZX Spectrum, Amstrad CPC (**1987**, Bulldog)

ROD-LAND:

Arcade (**1990**, Jaleco)

Amiga, Atari ST, Commodore 64, Amstrad CPC (**1991**, Sales Curve)

NES (**1992**, Jaleco)

Game Boy (**1993**, Sales Cuve)

Windows Mobile, Symbian (**2007**, Telcogames)

iPhone, iPad (**2011**, DotEmu)

Antstream (**2019**, Jaleco)

Playstation 4, Nintendo Switch (**2021**, Hamster)

MICROPROSE GOLF:

Amiga (**1991**, Microprose)

DOS (**1992**, Microprose)

PYST:

Windows (**1996**, Palladium Interactive)

Macintosh (**1997**, Palladium Interactive)

MONTE CARLO:

Antstream (**2022**, Atari)

BUBBLE BOBBLE:

Arcade (**1986**, Taito Corporation)

Amiga, Atari ST, Commodore 64, Am-

strad CPC, ZX Spectrum (**1987**, Firebird)

MSX, NES (**1987**, Taito Corporation)

DOS (**1988**, Taito Software)

Apple II (**1989**, Taito Software)

FM Towns (**1990**, Ving)

Sharp X68000 (**1990**, Micomsoft)

Game Boy (**1990**, Taito Corporation)

Game Gear (**1994**, Taito Corporation)

Windows (**2004**, MediaKite Distribution)

J2ME (**2006**, Kaasa Solution)

Wii (**2007**, Taito Corporation)

Nintendo 3DS (**2013**, Square Enix)

Wii U (**2014**, Square Enix)

Playstation 4 (**2016**, Hamster)

Antstream (**2020**, Taito Corporation)

iPhone, iPad, Android (**2020**, Mobirix)

Nintendo Switch (**2022**, Hamster)

JETPAC:

ZX Spectrum (**1983**, Sinclair Research)

VIC-20, BBC Micro (**1984**, Ultimate Play the Game)

WARP & WARP:

Arcade (1981, Namco)

Sord M5 (1982, TAKARA)

MSX (1984, Bug-Byte)

CHAOS IN ANDROMEDA, A:

Amiga (1991, On-line)

SPELL IT PLUS:

Apple II, Macintosh (1989, Davidson & Associates)

Indice Ripesaggi

GIOCHI:

1 Across 2 Down (112)
10 Out of 10: Dinosaur (112)
A-10 Tank killer 1.5 (129)
After Burner (113)
Airlift (125)
Air Support (97)
Alien Breed Tower Assault (119)
Another World (134)
Apache Flight (135)
Archon (145)
B.A.T. (138)
Bad Dudes (102, 113)
Barbarian (102, 113)
Barbarian II GX4000 (137)
Batman the Movie (137)
Battle Chess (138)
Battle Valley (148)
Big Blue Disk (141)
Bill Elliott's Nascar Challenge (128)
Birds of Prey (132)
Car & Driver (131)
Combat Air Patrol (127)
Conan the Cimmerian (136)
Contra (136)
Course of Monkey Island (117)
Dante's Inferno (111)
Day of the Tentacle (118)
Darkseed (133)
Defenders of the Earth (127)
Dig (118)
Dragon Princess (138)
Draw Poker (138)
Dune (133)
Dune II (130)
Eliminator (142)
Elite (125, 142)
Emlyn Hughes International Soccer (143)
Encyclopedia of War (143)
Enduro Racer (143)
Escape from Singe's Castle (138)
Faara no Jikekkai (138)
Fatal Fury Contact (141)
F-15 Strike Eagle (124)
F-15 Strike Eagle II (127)
Fighter Bomber (130)
Final Fight (146, 147)
Flight Simulator (146)
Flight Simulator II (146)
Flight Path 737 (147)
Forge (115)
Formula One Grand Prix (90)
Frontier: Elite II (99, 144)
Frontier: First Encounters (146)
Full Throttle (118)
Golden Axe (136)
Golden Sword of Bhakhor (134)
Gunship (131)
Gunship 2000 (104, 133)
Heavy Metal (103)
Hind (135)
Ikari Warriors (145)
Impossible Mission (124)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
Jack the Ripper (130)
Kick Off (145)
King's Quest (120)
King's Quest II (121)
King's Quest III (123)
Labyrinth of Time (119)
Leisure Suit Larry 1 (108, 120)
Leisure Suit Larry 2 (109, 121)
Leisure Suit Larry 3 (92, 110)
Loom (115)
Lotus III (131)
Lupin III (137)
Luxor (132)
Maniac Mansion (118)
Microcosm (119)
Midwinter (129)
Midwinter II (129)
Monkey Island II (116)
Myst (96, 114)
Myst: Real (114)
Myst Masterpiece (114)
Myst Amiga (114)
Nascar Racing (128)
NeoGeoCup '98 (141)
Nova 9 (91)
Obitus (94, 134)
Oscar (132)
Out Run (122)
Pac-Land (141)
PC Globe 4.0 (115)
PET Checkers (138)
Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)

Indice Ripesaggi

Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Platinum Plus CD (145)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (107, 141)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93, 116)
Sensible Soccer (145)
Short Circuit (145)
Solo Flight (146)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105, 148)
Star Cruiser (122)
Star Crusader (148)
Starglider (148)
Street Fighter II (95)
Strider (149)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Tower FRA (147)
Tracon (147)
Trap Door (145)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106, 149)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

MULTIMEDIA:

3D Dinosaur Adventure (112)
Advanced Military Systems (93)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91, 143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95, 142)
Grolier Electronic Encyclopedia (90)
Guinness Disc of Records: Second Edition (92, 138)
Hutchinson Encyclopedia (89, 138)
Microsoft Musical Instruments (160)

Time Table History: Science and Innovation (113)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)

HARDWARE:

3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387 (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga part 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)
Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)
MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Overclockare un 486 (149)
Overclockare un Pentium (150)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

TUTORIAL:

Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

APPLICATIONi:

17-Bit Disk Copier (96, 145)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk I Type & File (98, 144)
Platinum Plus Utility PowerPack (145)
Print Master Plus (58)



In nicht allzu ferner Zukunft wurde die Erde von einem nuklearen Konflikt verwüstet. Die mordenden Schergen der Redemins beherrschten die Straßen. Übernehmen Sie die Rolle von Efrim Kadan, dem Anführer der Rebellen, und versuchen Sie, die Straßen vom Bösen zu befreien!

In the not-too-distant future the world is devastated by a nuclear conflict. The Redemin mercenaries control the streets. You are Efrim Kadan, leader of the rebellion and your aim is to liberate your people!

In un futuro non troppo lontano la terra è stata devastata da un conflitto nucleare. Le vie di comunicazione rimaste sono controllate dai mercenari di Redemin. Tu Efrim Kadan, figlio del capo dei ribelli, dovrai combattere per ridare la libertà al tuo popolo!



A game by Lightshock Software.
Produced by NEO Software Produktions GmbH.
Business Park Vienna, Bauteil D1, Wienerbergstr. 7, 7. OG., A-1100 Wien.
Tel: 0043/1/60 740 80, Fax: 0043/1/60 740 80-6.
Published by Neo Deutschland.
NEO and the NEO logo are registered trademarks of
NEO Software Produktions GmbH.

